**I.E.GABRIEL GARCIA MARQUEZ**

**NATALIA CASTRO DELGADO**

**MAGALY CARDENAS LOAIZA**

**10-2**

**Unidad # 2**

Algoritmia

IDENTIFICADOR

Un identificador  es un conjunto de caracteres alfanuméricos que sirve para identificar las entidades del programa que son: clases, funciones, variables, tipos compuestos, Etc.

Sus reglas son:

* El primer carácter debe ser una letra o el guión bajo. El Estándar establece que los identificadores comenzando con guión bajo y mayúscula no deben ser utilizados. Este tipo de nombres se reserva para los compiladores y las Librerías Estándar. Tampoco se permite la utilización de nombres que contengan dos guiones bajos seguidos.
* El estándar ANSI establece que como mínimo serán significativos los 31 primeros caracteres, aunque pueden ser más, según la implementación Es decir, para que un compilador se adhiera al estándar ANSI, debe considerar como significativos, al menos, los 31 primeros caracteres.

Los identificadores C++ pueden contener las letras **a** a **z** y **A** a **Z**,  el guión bajo "**\_**" ("Underscore") y los dígitos **0** a **9**.

**(A\*3)5+B**

**VARIABLES CONSTANTES VARIABLES**

¿Qué es una constante?

Una constante es un dato numérico o alfabético que el valor que no puede ser cambiado durante la ejecución de un programa. Las constantes se declaran en una sección que comienza con la palabra reservada **const**. Ejemplo 1:

|  |
| --- |
| const  Min = 0;  Max = 100;  Sep = 10;  var  i : integer;  begin  i := Min;  while i < Max do begin  writeln(i);  i := i + Sep  end  end. |
|  |

¿QUE ES UNA VARIABLE

 Es un nombre asociado a un elemento de datos que está situado en posiciones contiguas de la memoria principal, y su valor puede cambiar durante la ejecución de un programa.



